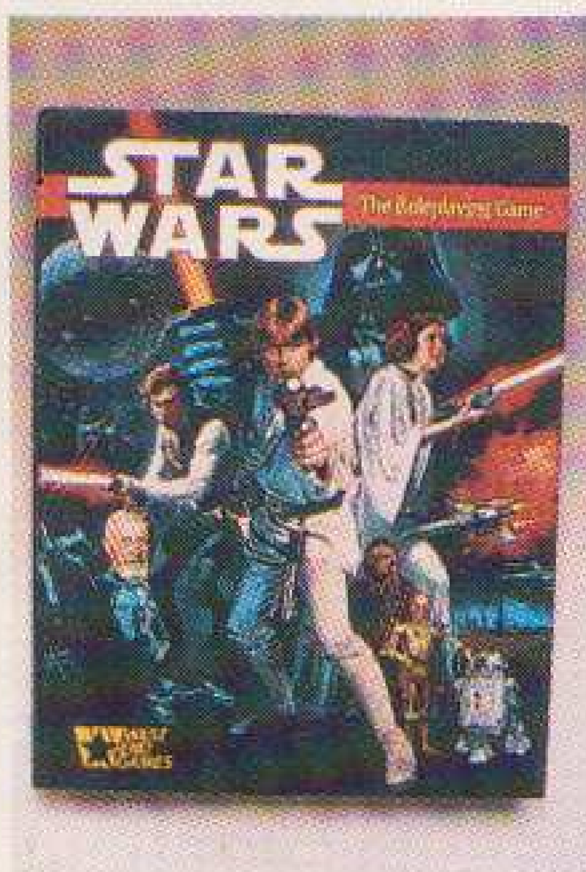
Star Wars

Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles


Cette vue d'une base rebelle a été prise par l'un de nos mouchards, fixé sur la coque d'un chasseur. Pouvez-vous identifier le vaisseau à l'arrière plan? Toute information est à transmettre au Bureau de la Sécurité Impériale, à l'officier Mar Barezz.


Cette image était restée en mémoire dans les jumelles du lieutenant Jorel, retrouvé carbonisé. Ce pourrait être une sonde de l'Empire... (doc Alliance)


Cet homme est l'ignoble Boba Fett. Il travaille et pour l'Empire, et pour Jabba the Hutt. Signalez sa présence; merci. (message de l'Alliance)



Tout le monde en parlait depuis plusieurs mois. Star Wars allait-il être une superbe adaptation, attendue par tous les fans de la trilogie cinématographique, ou un immense ratage, comme on en connait beaucoup ? Banco ! Le pari semble gagné, et de loin ! Mais ne nous contentons pas de ce satisfecit subjectif... et creusons un peu le système de jeu. Et profitez vous aussi, des quelques conseils et adaptations judicieusement dispensés par Croc « Yop Yop » l'Ewok.

Faisons nos gammes

Avant de découvrir plus en détail le jeu de rôle lui-même, brossons un tableau de la gamme « Star Wars » éditée par West End Games.

Les règles du jeu de rôle

Toutes les infos nécessaires sont réunies dans ce livre à la couverture cartonnée, format « Players Handbook ». Traduites en français depuis deux bons mois, ces règles n'attendaient plus, aux dernières nouvelles, que l'accord de Lucas Films USA pour inonder le marché français.

Le « Sourcebook »

Ce recueil de créatures, véhicules, armes et extraterrestres qui peuplent le monde de Star Wars, se présente sous la même forme que le livre de règles (voir la tête d'affiche qui lui est consacrée dans CB n°43).

Le campaign pack

Prévu mi-avril aux USA, il doit contenir, entre autres choses, un écran de maître de jeu.

Le scénario « Tatooïne manhunt »

Que dire de ce scénario sinon qu'il n'est pas sorti et que l'aventure doit être... une chasse à l'homme sur Tatooïne ?

Le jeu de plateau « Star warriors »

Ce jeu, autonome, est également destiné à régler les importants combats spatiaux qui peuvent survenir dans le jeu de rôle (voir la tête d'affiche dans le n°42 de Casus Belli).

OU L'ON ENTRE EN PLEIN DANS LE SUJET

A l'ouest, du nouveau...

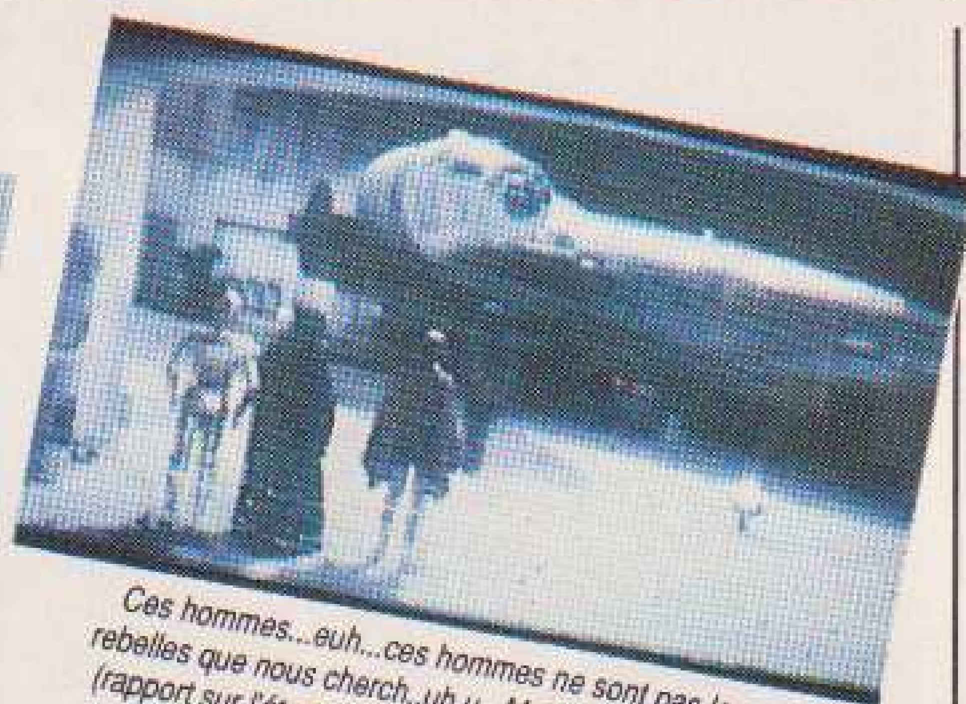
Le système créé pour Star Wars par Greg Costykian *(Toon, Paranoïa, Price of Freedom)* est assez proche de celui de *Toon* : des séries de talents (blaster, grimper, réparation de droïds, etc...). Chaque série dépendant directement d'une des six caractéristiques. Mais ce qui est nouveau, et même inédit dans un jeu de rôle c'est que chaque caractéristique (et donc chaque talent) n'est pas représentée par une valeur mais un code-dés, c'est-à-dire un nombre de dés, éventuellement modifié d'une valeur fixe, que le joueur doit jeter chaque fois qu'il souhaite entreprendre une action. De plus, le système n'utilise que des dés à 6 faces, les plus répandus, ce qui est indispensable pour un jeu vendu sans dés.

Un exemple : Yorg veut faire les poches à un quidam. Il n'a pas de talent « faire les poches » et doit faire un test de Dextérité. Celle-ci vaut 3D+1, ce qui veut dire que le joueur lance 3 dés, fait la somme et ajoute 1. Pour réussir, ce total doit être supérieur à un chiffre donné par le maître de jeu et qui représente la difficulté de l'action (de 5 : presque évident, à 30 : presque impossible). A la lecture, ce système est simple à comprendre, rapide à mettre en oeuvre, et efficace. La pratique tempère toutefois, légèrement, cette première impression. En effet, on est souvent obligé, lors d'un combat, ou d'une poursuite spatiale, de jeter une pléthore de dés pour chaque tour. (Mais reportez-vous plus loin à nos aides de jeu).

24 héros à la carte, plus le menu

Certains journaux rebelles ont sous-entendu que les personnages de Star Wars the RPG étaient des moules trop stricts pour être intéressants. Ces journalistes étaient-ils des agents


Chère maman. J'ai pu prendre ce stormtrooper sans qu'il me détecte, lors d'une opération dont je ne peux rien te dire. Tu vois que nous ne les craignons guère. Ne te fais donc pas de soucis pour moi. Tom. (correspondance de Tommas Sooba, tué en mission pour l'Alliance)


Ces hommes...euh...ces hommes ne sont pas les rebelles que nous cherch..uh.u...Mais si, ce sont eux! (rapport sur l'étrange conduite du soldat Korpin, doc Empire).


Cher maman, comme tu peux le voir, Bamy n'a pas changé! (correspondance de Tom Sooba).


Mille sabords! ces animaux-machines sont encore plus effrayants qu'un strarcrasher! (dernier rapport radio de l'éclaireur laconique Paddock)

de l'Empire ? Les règles proposent en effet 24 feuilles de personnages presque entièrement remplies, donnant une base de création pour le personnage, ainsi que son « background ». Cette fiche reste à « customizer » selon vos goûts. Mais d'une part l'expérience montre que ces 24 aventuriers type couvrent 99,99 % des besoins des joueurs ou des scénarios pour retrouver « l'esprit » Star Wars. D'autre part, il est mentionné dès la page 10 des règles que l'on peut créer de toute pièce n'importe quel autre personnage, en consultant la procédure donnée en page 81, qui rallonge un peu le temps de création. Ces deux méthodes permettent ainsi au joueur débutant ou expérimenté d'y trouver leur compte. Le système de base donne la possibilité de commencer à jouer en moins d'une demi-heure, une performance !!!
Au passage, sachez que vous pourrez aussi incarner un androïde ou un extraterrestre, ou même créer des talents propres à votre personnage.

Le jeu en action(s)

La plus grande innovation du système est la possibilité qu'ont les personnages d'agir plusieurs fois durant le même tour. Chaque action après la première réduisant les code-dés de toutes les actions d'1D ; par exemple, au lieu de « blaster 4D+1 ou piloter 3D » on peut jouer « blaster 3D+1 et piloter 2D ». Un personnage puissant peut donc choisir d'entreprendre plusieurs actions à la fois ou « d'assurer » une action plus difficile, et ceci sans ralentir le jeu le moins du monde. Une grande réussite !!
Ainsi, il est tout à fait envisageable, pour un « héros », de tirer sur des stormtroopers tout en évitant leurs lasers automatiques, de dégoupiller une grenade, de sauter par dessus un obstacle, le tout en résolvant une intégrale du quatrième degré.

La progression des personnages et des choses...

Là encore, du nouveau, jugez plutôt : un personnage peut, bien évidement, augmenter ses talents, mais aussi choisir d'améliorer plutôt son matériel (vaisseau, armes, accessoires). Ce système permet de posséder des personnages ayant un équipement particulier auquel ils finissent pas s'attacher. Comment croyez-vous que le Faucon Millénaire soit devenu ce qu'il est ?

Use the Force, Luke...

Le chapitre sur la Force traduit, en termes de jeu tout ce qu'un Jedi a la possibilité de faire au cours d'une aventure. Mais la Force n'est pas une sorte de magie rare et dangereuse, c'est une façon de vivre et d'agir, comme le démontrent Luc et Ben tout au long des films. De tels pouvoirs peuvent, semble-t-il, déséquilibrer le jeu : il n'en est rien. Le code très strict du Jedi oblige ces personnages à être humbles, courageux et tout à fait dans l'esprit du film. C'est un garde fou bien utile pour ceux que le côté sombre de la Force pourrait intéresser.

Le côté sombre de la Force

Chaque personnage peut acquérir, tout au long de sa carrière des points de Force « noire ». Ils servent à pénaliser les joueurs qui utilisent la Force à des fins mauvaises. Au bout d'un certain seuil (et d'un jet de dé) le personnage quitte la Rebellion et rejoint l'Empire. Il devient alors PNJ. Cette règle est arbitraire mais évite d'avoir des rebelles aussi avides, fourbes, cruels et vicieux que ceux qu'ils combattent. Un paradoxe accentue ce contraste : un Jedi qui possède des points de Force sombre augmente ses pouvoirs... *« Le côté sombre de la Force est plus facile, plus rapide. plus séduisant »* disait Yoda.

L'Aventure !

L'atmosphère de Star Wars est assez différente des jeux de science-fiction déjà parus. L'aspect technologique est laissé de côté (on ne cherche pas à comprendre comment fonctionne tel ou tel objet), l'action prédomine, les coups partent en tous sens et les morts sont rares. De là à supposer que Star Wars est un jeu comique, il n'y a qu'un pas qu'il ne faut pas franchir. Toute bonne partie de Star Wars doit être mouvementée, gaie de temps en temps, mais à aucun moment la présence de soldats de l'Empire ne doit faire rire les joueurs. Ils savent qu'ils sont plus forts que la moyenne des stormtroopers mais ils ne sont que 4 ou 5 alors que l'Empire compte des millions d'hommes et autant d'armes terrifiantes (AT-AT, chasseurs TIE, etc...)

Matériel de base... et options.

Les règles du jeu décrivent, bien-sûr, tous les objets que les joueurs seront amenés à utiliser durant la partie, surtout des armes d'ailleurs. On ne dénombre pas moins de 10 sortes de blasters. Le nombre de vaisseaux est très réduit, mais suffisant dans les premières parties. Le sourcebook contient quant à lui, tout ce dont peut rêver un pilote en herbe : du snowspeeder au croiseur impérial en passant par les cloud-cars de Bespin.
Tout ce matériel possède des capacités quantifiées, elles aussi en code-dés, ce qui rend le système de jeu une fois de plus très cohérent et facile à utiliser.

Trois films, un jeu pour tous...

Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles est une grande réussite ludique. Il permet d'incarner des personnages viables et intéressants tout en gardant l'esprit du film. Le système de jeu pourra satisfaire tout maître de jeu, à moins qu'il ne soit un peu trop maniaque. Les quelques problèmes liés à l'absence de certaines règles et la lourdeur du système de combat n'en sont plus puisque avec cet article vous êtes prêts à affronter l'Empire. Et n'oubliez pas : un pareil défi n'est pas à la portée de tous !
P.S. : La version française, identique en apparence à la version américaine est très bien traduite... trop bien peut-être. Les termes technologiques et les personnages concordent avec ceux du film et il peut déplaire à quelques puristes que Han se transforme en Yan ou que C3PO passe à 6PO, mais c'est une autre histoire...

La Guerre des Etoiles revue et corrigée

Certains points de règles sont un tant soit peu obscurs, certaines statistiques ont été oubliées. Rien de grave... surtout quand Casus Belli est là et qu'il vous aide à remédier à ces petits problèmes, sans rien changer au système de jeu ou à l'esprit du film. Mais lisez plutôt ce que nous avons surpris sur nos décodeurs...

JUVEKZZZ6645
Code-----Omit
ImplntSecReb
Uvlyn Sector
Mission CB44
IX3245-C
IX3245-C au rapport. Il semble que malgré les efforts de nos agents double dans les réseaux de diffusion de la presse rebelle, le livre honteusement appellé « Star Wars » par son auteur (un rebelle du nom de Greg Costikyan) et qui met en scène des héros soit disant responsables de la destruction de l'étoile noire soit enfin sorti. Tout ceci est bien ridicule (tout le monde sait que l'étoile noire a été détruite à cause d'un mauvais fonctionnement du rayon destructeur de planète à la bataille de Yavin), malheureusement c'est tout le pleuple de l'Empire et particulièrement ses plus jeunes membres qui risquent de se laisser tenter par le jeu apparement bien inoffensif proposé par ce livre : incarner un rebelle qui lutte pour la liberté.
De plus, il semble que ce jeu soit rapidement traduit en de multiples langages : extraterrestres, que ce soit le wookie, l'ewok ou des dialectes bien plus obscurs (le français par exemple).
Cette parodie d'aventure, qui cache de dangereuses incitations à l'anarchie et au nihilisme comporte pourtant de nombreux points forts : un système de jeu souple et clair, des procédures de jeu originales et une création de personnage on ne peut plus rapide.
Nos agents double ont tout de même réussi à implanter quelques erreurs, faire disparaître des textes importants et rendre le système de combat un tant soit peu compliqué.
Mais plutôt que de m'étendre sur les bienfaits de notre travail de sape, je vous livre un message intercepté par une de nos sondes.

Message en provenance du secteur Yvlyn, agent rebelle Finsteïn au responsable de la propagande rebelle, Joe Casus :

Bravo, bon travail. Les impériaux vont en rester sur leurs suspenseurs. Mon droïd traducteur perd de l'huile par ses interfaces visuelles : il est presque aussi heureux que moi de voir enfin aboutir les travaux de George L. et Greg C. Je tiens tout de même à vous signaler quelques points de règles qui m'ont paru imprécis ou erronés. Il est évident que des agents de l'Empire ont glissé ces erreurs pour éviter à Star Wars the RPG de devenir une des plus grandes victoires ludiques de la rebellion depuis « Freedom in the galaxy » de la défunte S.P.I.

Les caractéristiques et les compétences

Certains talents semblent un peu arbitrairement associés à des caractéristiques, d'autres ont été oubliés et peuvent poser des problèmes à un maître de jeu débutant. Voici donc mes propositions pour y remédier.

● Beast riding (équitation) : ce talent mériterait parfois d'être associé à la caractéristique Perception. Les hommes des sables n'ont aucune connaissance en astronavigation mais montent pourtant les banthas ! Dans des cas similaires, utiliser la ligne libre sous Perception pour y inscrire un talent « monter un (bantha) ».

● Un talent nécessaire au chasseur de prime est absent : l'utilisation de son propulseur dorsal. Il ne se classe ni dans les « répulseurs » ni bien évidemment dans équitation. Le talent « propulsion dorsal » sera donc ajouté, pour ce type de personnage sous la caractéristique Mécanique.

● N'oubliez pas que les utilisateurs de sabres laser et d'arbalètes-wookies doivent inscrire ce talent (et y attribuer des code-dés, s'ils veulent s'y spécialiser) sous la caractéristique Dextérité.

● Pour les fanas, voici la liste de talents possédés par les différents héros de la Guerre des Etoiles et qui ne sont pas décrits dans les règles :
Airspeeder opération (spécialisation de Répulseurs), Blaster rifle (spécialisation de Blaster), Swoop opération (Répulseurs), Weapons repair (Technique), Hold-out blaster (Blaster), Cloud car opération (Répulseurs), Armor weapons (Dextérité), Speederbike opération (Répulseurs), Armor repair (Technique).

Les armes

Quelques problèmes apparaissent aussi dans la rubrique des armes : les statistiques complètes de l'épée (utilisée par le « Quixotic jedi ») et de certaines armes du « sourcebook » sont inexistantes.

Les armes lourdes des vaisseaux ont une portée quasiment illimitée. Il est dit page 65 que la difficulté de base pour toucher un homme est 20. Cette difficulté ne sera pas modifiée par la portée mais par la visibilité générale et la taille de la cible.
Les mines et les charges explosives ne peuvent pas être lancées, mais il faut tout de même établir la taille du « blast » pour les jets de sauvetage (règle page 49).
Note : Les dommages indiqués par la « mine véhicule » sont ceux occasionnés au véhicule. Pour un homme, il suffit de les multiplier par deux.

Le système de combat

Avant de tenter de remédier à la lourdeur de ce système, je vais tout d'abord essayer de décrire clairement la méthode que le maître de jeu doit normalement appliquer pour « casser du stormtrooper ».
Pour utiliser une arme et tenter de blesser un adversaire, il faut suivre la procédure suivante :
1) Le MJ détermine la distance à laquelle se trouve la cible.
2) La cible, si c'est un être vivant, peut utiliser son talent d'esquive et jette les dés appropriés.
3) Le chiffre que doit réussir le tireur avec son talent *blaster* ou *armes lourdes* est le total du résultat de l'esquive de la cible et de la difficulté de base due à la distance.
4) Si le tir est réussi, le tireur jette les dés correspondant aux dommages de son arme. De son côté, la cible jette les dés correspondant à sa Vigueur (plus les bonus dûs à l'armure). Le « degré de blessure » dépend de la différence entre le jet de dommage et celui de Vigueur (en gros : inférieur à zéro, du simple au double, du double au triple).
Exemple : Marc Finstein, valeureux agent rebelle tire sur un terrible stormtrooper à l'aide de son blaster. La cible est à 50 mètres. Le

Dégats des explosifs selon la distance.

	Portée en m et dégâts		
	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue(20)
Mine personnel	3-5	7-8	9-12
	4D	3D	2D
Mine véhicule	2-3	4-5	6-7
	7D	5D	3D
Charge explosive	3-4	5-8	9-15
	1D	1D	1D-1

Des précisions sur quelques armes...

Sword (épée): Difficulté: 10; Dommages: Vig+1D+1

Arme de tir:	Portée en m		
	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue(20)
Slugthrower (arme à balle)	3-5	6-20	21-40
Stun Pistol (Assommeur)	3-10	11-30	31-60
Riot Gun (Fusil anti-émeute)	3-50	51-150	151-250
Grenade Launcher (lance-grenade)	3-20	21-50	51-100

stormtrooper jette les dés correspondant à son esquive (3D) et obtient 12. La difficulté de base est de 20 (distance longue). Marc doit donc réussir un jet supérieur ou égal à 32 à l'aide de ses dés de blaster (6D+2). Il obtient tout juste 32 et touche sa cible. Le jet de dommage du blaster (4D) donne 13. Le jet de Vigueur de la cible (3D) donne 15. Le stormtrooper n'est qu'assommé par le coup.
Cet exemple montre une des faiblesses de ce système : le maître de jeu et le joueur ont tiré pas moins de 16 dés pour résoudre un seul coup. Si je vous dis qu'il n'est pas rare que cinq personnages tiennent tête à une quinzaine de stormtroopers, vous voyez d'ici la débauche de dés lancés, et ceci à chaque tour de combat ! ! !
Mais le plus gênant n'est pas là. Un petit point de règle oblige le maître de jeu à se rappeler de chaque jet de toucher lancé à chaque phase, car c'est le personnage qui obtient le meilleur score qui tire le premier. Vous voyez d'ici le maître de jeu lancer les dés de tous ses stormtroopers (45 dés pour 15 personnages), les noter et attendre en suite le tir des joueurs pour voir si ses troupes ne sont pas éliminées avant même d'avoir tiré.
Il existe deux solutions possibles. La première est simple, il suffit de décider que les personnages tirent dans l'ordre de leur code-dés, les code-dés identiques étant résolus en simultané. La seconde solution est d'utiliser la petite fiche ci-contre.
Cette fiche se divise en 15 colonnes représentant 15 adversaires potentiels des joueurs. Le maître de jeu prend soin de remplir les entêtes pour simplifier son travail pendant le combat : il doit indiquer le code-dés de l'arme utilisée et ses dommages. La ligne suivante sert à indiquer le code-dés de l'esquive. Chaque colonne se subdivise ensuite en 2 colonnes : le toucher et l'esquive. A chaque phase, le maître de jeu inscrit rapidement les jets de toucher de ses stormtroopers et éventuellement leurs jets d'esquive (s'ils en ont besoin). Le jet de toucher servira si le stormtrooper n'est pas éliminé avant d'avoir eu le temps de tirer, et le jet d'esquive permet de calculer plus rapidement les probabllités de toucher et indique au MJ que tous les jets suivants de ce personnage sont réduits de 1D.
Chaque ligne représente une phase. Pour programmer le nombre de tirs que le personnage souhaite décocher, il suffit de cocher la petite case à chaque tour. Le maître de jeu cochera les cases des trois premières lignes et se souviendra ainsi que le Chasseur de Prime n'a plus que 3D de toucher mais agit à la phase 1, 2 et 3. A noter qu'un jet d'esquive descend de 1D tous les jets après l'esquive du coup.
Cette fiche peut être utilisée de la même façon pour les combats spatiaux.

Fiches de combat de groupe

En copiant ces fiches autant de fois que vous avez de personnages non-joueurs qui doivent intervenir dans le combat, vous pourrez vous préparer d'avance quelques squads de stormtroopers ou de pirates, et suivre précisement le combat sans trop ralentir le cours de la partie.

Personnage:
Arme:__________
Vigeur:__________
Esquive:__________
..............:__________
..............:__________

Action	Tir	Esquive	Malus

Personnage:
Arme:__________
Vigeur:__________
Esquive:__________
..............:__________
..............:__________

Action	Tir	Esquive	Malus

Personnage:
Arme:__________
Vigeur:__________
Esquive:__________
..............:__________
..............:__________

Action	Tir	Esquive	Malus

Le sourcebook

Rien à redire au sourcebook, qui est particulièrement bien fourni en créatures et armes diverses. On peut simplement regretter l'absence de certaines sympathiques créatures du film (les vampas de Hoth) ou de certains personnages (Jabba the hut et le pilote rebelle Wedge).
Pour vous faire plaisir et étaler mes connaissances, je vous donne ci-dessous les caractéristiques du Dia-Noga, limace carnivore du vide-ordure de l'étoile noire.

Dia-Noga

Dextérité : 3D
Perception : 5D
Vigueur : 4D
(8D contre les blasters)
Vitesse : 2D
Taille : 5 à 6 mètres
Combat : Le Dia-Noga attaque en s'entourant autour de sa proie et l'entraîne sous l'eau. Les dommages indiqués ci-dessous sont dûs aux effets combinés de la constriction et de la noyade. Si une créature n'a pas besoin de respirer de l'air pour survivre (un robot par exemple), les dommages sont réduits de moitié.
Dommages : 2D par tour (cumulatif).
Utilisation dans le jeu de rôle : Si par malheur un des personnages tombe dans le vide-ordure d'une base impériale, n'hésitez pas à faire intervenir un Dia-Noga. C'est ce qu'on appelle le comique de répétition. Et puis si vos joueurs comptent se sortir de leurs problèmes en suivant l'exemple de leurs aînés pourquoi se priver du plaisir de les « taquiner ». Quoiqu'il en soit, ne décrivez jamais complètement ce monstre. Une part du mystère qui rend cette créature attachante disparaitrait avec sa description.

Croc et Annabella Belli